

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-236035

(43)Date of publication of application : 26.08.2003

(51)Int.Cl.

A63F 3/06

A63F 5/00

A63F 5/02

A63F 9/00

A63F 13/00

(21)Application number : 2002-
043873

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 20.02.2002

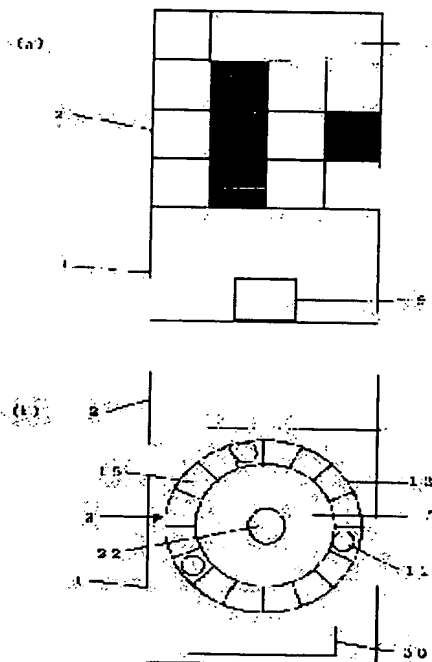
(72)Inventor : SHINODA TOMOHIRO

(54) BINGO GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a bingo game machine which can be placed almost anywhere, enabling even a small party to enjoy the bingo game to obtain prizes.

SOLUTION: This bingo game machine is provided with a plurality of storage rooms 5 containing several kinds of prize 6, a display panel 2 whose display surface 4 bears a 4 by 4 matrix of identifiers respectively corresponding to the individual prizes 6, and a roulette 1. When an identifier corresponding to a user's desired prize 6 is selected, the display surface 4 corresponding to the identifier is turned on. Thus, the choice of three identifiers by means of the roulette 3 turns on three different surfaces 4. If those surface 4 happen to be aligned in either a vertical, horizontal, or diagonal line, the user gets a bingo and is able to receive the desired prize 6, sent from the storage room 5. When no bingo is made, he or she can add another two identifiers by means of the roulette 3.



other than the examiner's decision of
rejection or application converted
registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against
examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-236035

(P2003-236035A)

(43) 公開日 平成15年8月26日 (2003. 8. 26)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 3/06		A 6 3 F 3/06	B 2 C 0 0 1
5/00		5/00	D
5/02		5/02	B
9/00	5 1 2	9/00	5 1 2 B
13/00		13/00	L
審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 6 頁)			

(21) 出願番号 特願2002-43873(P2002-43873)

(22) 出願日 平成14年2月20日 (2002. 2. 20)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 篠田 朋広

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロ

ンティアビル アルゼ株式会社内

(74) 代理人 100086586

弁理士 安富 康男 (外5名)

Fターム(参考) 2C001 AA13 BA02 BA04 BA05 BA06

BB01 BB07 BC04 BD03 BD05

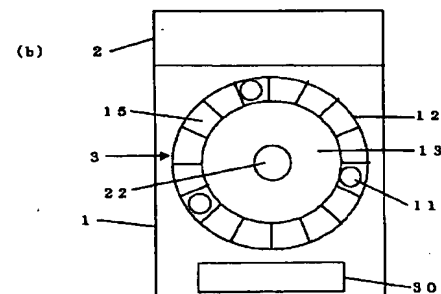
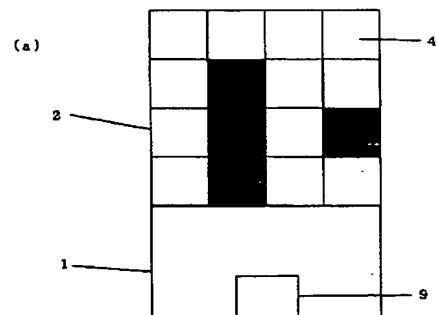
CA01 CB01 CC03 CC08

(54) 【発明の名称】 ビンゴゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 設置場所にとらわれず、少人数でも手軽に楽しみながら景品を獲得できるビンゴゲーム機を提供する。

【解決手段】 複数種類の景品6を収容する複数の収納庫5と、各景品6に対応した識別子を表す表示面4が4×4のマトリックス状に配された表示盤2と、ルーレット1を備える。希望する景品6に対応する識別子を選択すると、この識別子に対応する表示面4が点灯する。ルーレット3により3つの識別子を決めて、それぞれの表示面4を点灯する。点灯した表示面4が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に3個並ぶと、ビンゴ状態になり、希望した景品6が収納庫5から払い出される。ビンゴ状態になっていないとき、ルーレット3によりさらに2つの識別子を追加して決定できる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 収容されている景品に対応した識別子を表す複数の表示面がマトリックス状に配された表示盤と、所定数の前記識別子を実作為に決定する識別子決定手段と、希望する景品に対応する前記識別子を選択する景品選択手段と、選択された前記識別子および決定された前記識別子に応じて前記表示面の表示状態を変化させる表示手段と、表示状態が変化した前記表示面の配列が所定のパターンを形成するビンゴ状態になったときに、希望した景品を払い出す払出手段とを備えていることを特徴とするビンゴゲーム機。

【請求項 2】 識別子を一定数だけ追加して決定できる追加手段を備えていることを特徴とする請求項 1 記載のビンゴゲーム機。

【請求項 3】 表示盤は、 $N \times N$ (N は 3 以上の自然数) のマトリックスとされ、ビンゴ状態は、表示状態の変化した表示面が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に ($N-1$) 個以下並んだ状態とされたことを特徴とする請求項 1 記載のビンゴゲーム機。

【請求項 4】 複数種類の景品を収容する複数の収納庫と、各景品に対応した識別子を表す表示面が $N \times N$ (N は 3 以上の自然数) のマトリックス状に配された表示盤と、($N-1$) 個の前記識別子を実作為に決定するためのルーレットと、希望する景品に対応する前記識別子を選択する景品選択手段と、選択された前記識別子および決定された前記識別子に応じて前記表示面を発光させる表示手段と、発光した前記表示面の配列が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に ($N-1$) 個以下並んだビンゴ状態になったときに、希望した景品を前記収納庫から払い出す払出手段とを備えていることを特徴とするビンゴゲーム機。

【請求項 5】 ($N-1$) 個のボールを順次供給するボール供給手段と、供給されたボールを任意のタイミングで打ち出す発射手段とを備えていることを特徴とする請求項 4 記載のビンゴゲーム機。

【請求項 6】 ボール供給手段は、ビンゴ状態になっていないとき、一定数のボールを追加して供給することを特徴とする請求項 5 記載のビンゴゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ビンゴを楽しむながら景品を獲得することができるビンゴゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】 一般的に、ビンゴゲームでは、ビンゴカードを用いて、無作為に選ばれた数字が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に並んだときにビンゴが成立する。ビンゴが成立したとき、景品を受け取ることができる。

【0003】 このようなビンゴゲームをコンピュータを

利用して行うゲーム機が、例えば特開平 9-75505 号公報に開示されている。このゲーム機では、ルーレットによって数字を決定し、大型スクリーンにゲームの進行状態を表示することによって、多人数の者が楽しむことができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 上記のゲーム機は、イベント等において場を盛り上げるのに適している。しかしながら、ゲーム機としては大型になってしまい、設置場所が限定されてしまう。また、ビンゴが成立したとしても、景品は手渡されるので、受け取るまでに時間がかかり、煩わしい場合がある。

【0005】 そこで、本発明は、上記に鑑み、設置場所にとらわれず、少人数でも手軽に楽しむことができるビンゴゲーム機を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】 上記課題を解決するために、本発明に係るビンゴゲーム機は、収容されている景品に対応した識別子を表す複数の表示面がマトリックス状に配された表示盤と、所定数の前記識別子を実作為に決定する識別子決定手段と、希望する景品に対応する前記識別子を選択する景品選択手段と、選択された前記識別子および決定された前記識別子に応じて前記表示面の表示状態を変化させる表示手段と、表示状態が変化した前記表示面の配列が所定のパターンを形成するビンゴ状態になったときに、希望した景品を払い出す払出手段とを備えている。

【0007】 上記構成によると、設置場所にとらわれず、小人数でも手軽にビンゴゲームを楽しみながら、所望の景品をすぐに手に入れることができる。上記ビンゴゲーム機において、所定数の識別子だけでビンゴ状態にならないとき、識別子を一定数だけ追加して決定できる追加手段を備えておくことが好ましい。

【0008】 上記のようにすれば、景品を獲得できる確率が増すので、ゲームをしようとする意欲を高めて、遊技者の関心をより一層引き付けることができる。具体的には、上記ビンゴゲーム機は、複数種類の景品を収容する複数の収納庫と、各景品に対応した識別子を表す表示面が $N \times N$ (N は 3 以上の自然数) のマトリックス状に配された表示盤と、($N-1$) 個の前記識別子を実作為に決定するためのルーレットと、希望する景品に対応する前記識別子を選択する景品選択手段と、選択された前記識別子および決定された前記識別子に応じて前記表示面を発光させる表示手段と、発光した前記表示面の配列が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に ($N-1$) 個以下並んだビンゴ状態になったときに、希望した景品を前記収納庫から払い出す払出手段とを備えたものとする。

【0009】 ルーレットは、($N-1$) 個のボールを順次供給するボール供給手段と、供給されたボールを任意

のタイミングで打ち出す発射手段とを備える。

【0010】上記構成において、ボール供給手段は、ビンゴ状態になっていないとき、一定数のボールを追加して供給する。このとき、発射手段によりボールを打ち出すタイミングを変えることができるので、狙いを定めた打ち出しを行うことができ、ゲームとしての興味だけでなく、その技を競い合うといった点についても関心を高められる。

【0011】

【発明の実施の形態】本発明の実施の形態に係るビンゴゲーム機を図1及び図2に示す。

【0012】本実施の形態のビンゴゲーム機は、ビンゴゲーム機は、操作台1に表示盤2が一体的に立設された構造とされ、操作台1の上面前側にルーレット3が配置されている。

【0013】表示盤2には、前面に16個の表示面4が4×4のマトリックス状に配され、表示面4の後方に収納庫5が内装されている。収納庫5は、各表示面4に対応して形成され、各収納庫5にそれぞれ異なる種類の景品6が入っている。なお、表示盤2の背面が開閉可能になっており、ここから景品6を収納庫5に出し入れできる。

【0014】表示面4は、透光性を有する平板から形成され、収納庫5の景品6を外側から視認できる。各表示面4には、景品6ごとに異なる識別子が表示されている。識別子としては、数字、文字、絵、記号のいずれかである。また、表示面4に発光装置7が設けられ、発光装置7のオンにより表示面4が点灯する。これにより、表示面4の表示状態を変化させる表示手段が構成される。

【0015】収納庫5から景品6を払い出すために払出手段8が設けられ、操作台1の前面に形成された取出口9に景品6を導く。収納庫5から取出口9に至るガイド10が表示盤2および操作台1の内部に形成され、収納庫5から景品6を取り出して、ガイド10に放出する取出機構によって払出手段8が構成される。取出機構は、景品6を掴む、景品6を押し出す、あるいは景品6を落下させるといったいずれかの方法によって景品6をガイド10まで移動させるものである。

【0016】ルーレット3は、ボール11を用いた一般的な形態のものであり、操作台1に固定された外盤12と、その内側にあって回転する回転盤13とからなる。回転盤13は操作台1に中空の支持軸14を介して回転自在に支持され、モータで自動的に回転される。あるいは、回転盤13を手動で回転させてもよい。外盤12には、表示面4と同数のポケット15が形成され、各ポケット15には、互いに異なる識別子が割り当てられ、ポケット15内あるいはその近傍に表示されている。また、ポケット15にボール11が入ったことを検出するマイクロスイッチ、光センサ等のボール検知器16が設

けられている。

【0017】このルーレット3には、ボール11を自動的に供給するボール供給手段20およびポケット15に入っているボール11を回収するボール回収手段21が設けられる。ボール供給手段20は、回転盤13の下方に収納されているボール11を回転盤13の中央に設けられた発射口22に導くものであり、支持軸14内を受皿23が駆動機構によって昇降され、受皿23に載ったボール11が発射口22から回転盤13上に発射される。ボール回収手段21は、ポケット15の底面をスライド可能とし、開閉することによってボール11を落下させる。上記の各手段、機器は制御装置25によって駆動制御される。図3に示すように、マイクロコンピュータからなる制御装置25には、コインの投入を検出する投入センサ26、希望する景品6を選択するための選択キー27、ボール11を打ち出すための発射ボタン28、ゲームを続行するためのコンティニューキー29が接続されている。選択キー27、発射ボタン28およびコンティニューキー29は、操作台1の上面に設置された操作パネル30に設けられている。

【0018】次に、制御装置25の動作を図4及び図5のフローチャートに基づいて説明する。

【0019】コインが投入されたことを投入センサ26からの出力信号によって検出すると、ゲームを開始する。

【0020】まず、希望する景品6を選択するように音声あるいは画像等によって遊技者に指示を出す。選択キー27によって景品6が選択されると、この景品6に対応する識別子が表示された表示面4の発光装置7をオンして、表示面4を点灯する。その後、回転盤13をさせながら、3つのボール11をボール供給手段20によって供給するようにする。遊技者が発射ボタン28を押すと、1つのボール11が発射口22から打ち出される。この発射ボタン28の押すタイミングによって、ボール11を打ち出すタイミングを変えることができ、特定のポケット15を狙える。

【0021】ボール11は、回転盤13上を円周方向に移動しながら半径方向に進み、やがてポケット15に入る。ポケット15にボール11が入ったことがボール検出器16により検出されると、その検出信号に基づいて識別子を決定する。この識別子に対応する表示面4の発光装置7をオンして、表示面4を点灯する。同様に、残りの2つのボール11を打ち出し、2つの識別子を決定して、該当する表示面4を点灯する。このとき、ポケット15にボール11が入ったままの状態であるので、同じポケット15にボール11は入らず、識別子が重複して決定されることはない。

【0022】3つのボール11が打ち出されると、点灯している表示面4がどのようなパターンになっているかを判断する。すなわち、予め識別子の配列が記憶されて

おり、決定された識別子の位置に基づいてビンゴ状態か否かを判断する。なお、遊技者は表示盤2を見ることによって、ビンゴ状態になったかを視覚的に認識できる。

【0023】選択することによって点灯した表示面4を含めて、点灯している表示面4が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に3つ並んでいれば、ビンゴ成立であり、並んでいなければ、ビンゴ不成立となる。ビンゴ成立の場合、払出手段8を駆動して、希望した景品6を収納している収納庫5から景品6を取り出し、取出口9に導く。したがって、遊技者は希望の景品6を獲得できる。なお、2つ目のボール11によってビンゴ成立の場合、以降のボール11の供給は中止され、景品6が払い出される。

【0024】ビンゴ不成立の場合、引き続きゲームを行うか否かを音声あるいは画像等によって遊技者に問う。ゲームを続行する場合には、遊技者はコンティニューキー29を押す。すると、点灯した表示面4を残した状態のまま、2つのボール11が追加して供給される。同様にボール11を打ち出し、入ったポケット15に応じて識別子を決する。表示面4を点灯するとともに、ビンゴ状態を判断して、ビンゴ成立であれば、景品6を払い出す。

【0025】景品6を獲得した時点でゲームは終了する。また、ゲームを続行しない場合あるいはゲームを続行してもビンゴ不成立の場合、ここでゲームは終了となる。すると、ボール回収手段21を駆動して、ポケット15に入っているボール11を落下させて回収する。以上のように制御装置25は動作して、1回のゲームを終える。

【0026】上記のように、希望する景品6に対応する識別子を選択すると、この識別子に対応する表示面4が点灯する。その後、ルーレット3により3つの識別子を決して、それぞれの表示面4を点灯する。点灯している表示面4が縦、横、斜めのいずれかの方向に一行に3個並ぶと、ビンゴ状態になり、希望した景品6が収納庫5から払い出される。したがって、設置場所にとらわれず、小人数でも手軽にビンゴゲームを楽しみながら、希望の景品をすぐに手に入れることができる。

【0027】また、所定数の識別子だけビンゴ状態にならないとき、識別子を一定数だけ追加して決定できるようになっている。これにより、景品を獲得できる確立が増加するので、ゲームをしようとする意欲を高めて、遊技者の関心を一層引き付けることができる。

【0028】さらに、ビンゴ状態になっていないときに、一定数のボールを追加して供給し、ボールを打ち出すタイミングを変えることができるようになっている。これにより、狙いを定めた打ち出しを行うことができ、ゲームとしての興味だけでなく、その技を競い合うといった点についても関心を高められる。

【0029】なお、本発明は、上記実施形態に限定され

るものではなく、本発明の範囲内で上記実施形態に多くの修正および変更を加え得ることは勿論である。

【0030】例えば、識別子を決するものとして、識別子を表示する画面を設け、スタートボタンのオンにより識別子の表示を高速で切り替え、ストップボタンのオンにより表示の切り替えを停止するようにする。そのときに表示された識別子に決定される。

【0031】表示盤は、4×4のマトリックスに限らず、N×N（Nは3以上の自然数）のマトリックスとしてもよい。また、ビンゴ状態の成立条件として、点灯している表示面によって一定のパターン、例えばL形に形成されたときとしてもよい。このパターンは、複数の中から選択可能とし、遊技者が好みに応じて変更する。

【0032】さらに、払出手段として、収納庫を表示盤に出没可能に設け、表示盤の前面から突き出すようにしてもよい。収納庫は、操作台の内部に配置してもよく、収納庫を大きくでき、大きな景品にも対応できる。

【0033】

【発明の効果】以上の説明から明らかな通り、本発明によると、ビンゴゲームを行うのに必要な機能を備えるとともに、景品を内蔵することにより、ビンゴを楽しみながら、所望する景品を迅速に獲得することができる。そして、設置場所を問わない個人的にも楽しめるゲーム機を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係るビンゴゲーム機を示し、(a)は正面図、(b)は平面図

【図2】 ビンゴゲーム機の内部の概略構成図

【図3】 ビンゴゲーム機の制御ブロック図

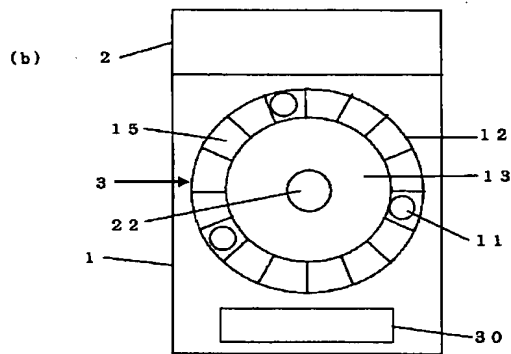
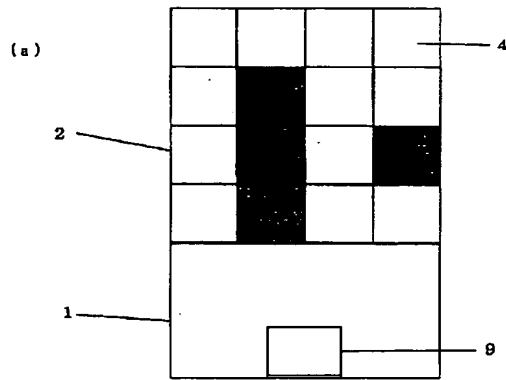
【図4】 ビンゴゲーム機におけるゲームのフローチャート

【図5】 ビンゴゲーム機におけるゲームのフローチャート

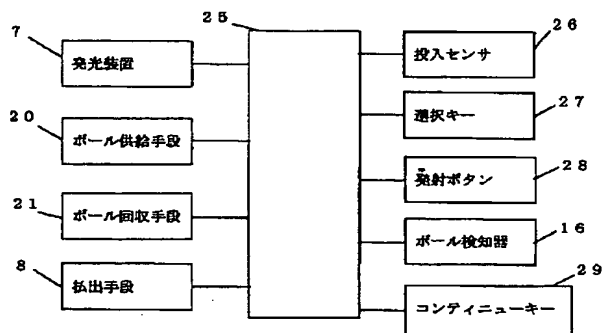
【符号の説明】

- 1 操作台
- 2 表示盤
- 3 ルーレット
- 4 表示面
- 5 収納庫
- 6 景品
- 7 発光装置
- 8 払出手段
- 11 ボール
- 20 ボール供給手段
- 21 ボール回収手段
- 25 制御装置
- 26 投入センサ
- 27 選択キー
- 28 発射ボタン
- 29 コンティニューキー

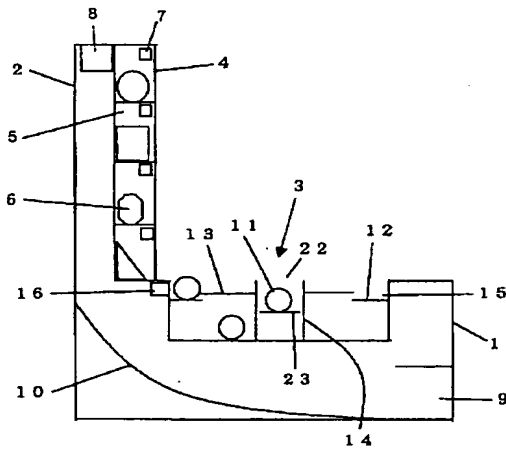
【図1】



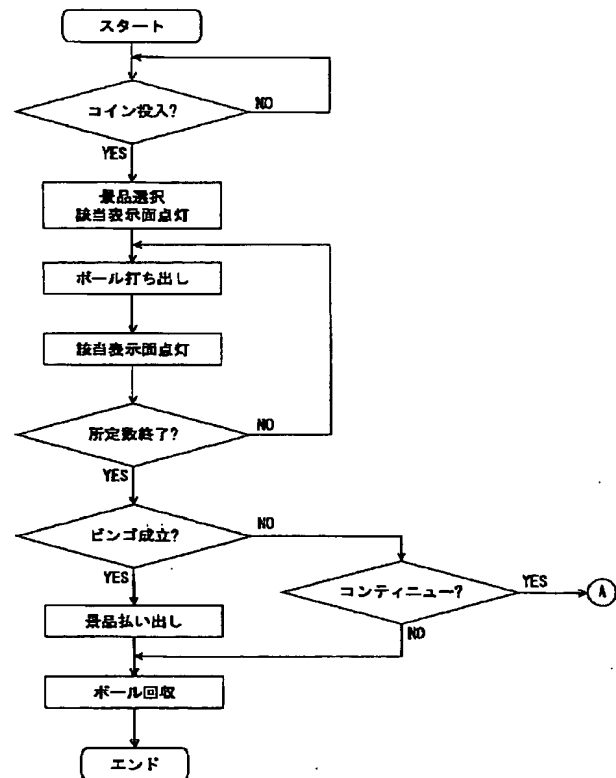
【図3】



【図2】



【図4】



【図5】

